

DAFTAR PUSTAKA

- Amhar, M. F. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Role-Playing Game Menggunakan Algoritma Q-Learning Berbasis Inquiry Training Model Untuk Mata Pelajaran Basis Data SQL Di SMK*. (skripsi). Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Amory, A. (1999). Penggunaan Game Komputer Sebagai Alat Pendidikan: Identifikasi Jenis Permainan Yang Tepat Dan Elemen-Elemen Permainan. *British Journal of Educational Technology*, 30(4), hlm. 311-321.
- Aprilya, Sm dkk. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Quantum Learning dengan Media Flashcard untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Purwoharjo-Banyuwangi Tahun Pelajaran 2011/2012 (Pada Pokok Bahasan Animalia). *Pancaran*, 2(2), hlm. 189-199.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta
- Dananjaya, U. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Rosda.
- Deproter, B, & Hernacki. (1999). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Djamarah, S, B. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djalil, M. B. (). Paradigma Prinsip, dan Aplikasi Quantum Learning dan Quantum Teaching dalam Pembelajaran. *Lentera*, hlm. 18-36.
- Firdaus, S. dkk. (2012). Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic (Studi Kasus Cv. Ganetic). *Jurnal Algoritma: Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 1 (9), hlm. 1-10.

- Kardimin. (2013). *Maximize Your Learning Habit: Langkah Luar Biasa Menuju Sukses Karir*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kariasa, dkk. (2013). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kuantum Dengan Sintaks TANDUR Terhadap Hasil Belajar PKn Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa Kelas XII di SMK Negeri 1 Abang-Karangasem. e - *Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Administrasi Pendidikan*, 2(), hlm. 1-10.
- Kosasih, N. & Sumarna, D. (2013). *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, D. (2012). Definisi Game. [Online].<http://bit.ly/2jdJNfi>
- M. Bahadding, ACAT. & Yusuf AY. (2014). An Investigation the Effect of Quantum Learning Approach on Primary School 7th Grade Students 'Science Achievement, Retention, and Attitude. *Educational Research Association The International Journal of Research in Teacher Education*, 5(2), hlm. 11-23.
- Manikowati. 2010. Multimedia Pembelajaran Interaktif (Mpi), Aplikasi Quantum Learning. [Online]. <http://bit.ly/24KnKcQ>
- Marliani, L. I. (2013). Model "Quantum Learning" Sebagai Orientasi Baru Penerapan Psikologi Dalam Pendidikan. Universitas Negeri Jakarta.
- Marzuki, F, C. Game Berbasis Adventure Sebagai Pendukung Pembelajaran Pengenalan Kata Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, hlm. 1-11.
- Miller, C. (n.d.). *Infographic: The Power of Play*. Retrieved from Pearson: <http://www.pearsoned.com/education-blog/infographic-the-power-of-play/>

- Mulia, S. (2012). *Pembuatan Aplikasi Pendidikan Coloring Game Online Untuk Anak-anak menggunakan Adobe Flash Professional CS5 dan Adobe Dreamweaver CS3*. (Skripsi). Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, Depok.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, CV.
- Nikma, S. & Dwiningsih, K. (2013). Penerapan Strategi Tandur Untuk Meningkatkan Self Efficacy. *Unesa Journal of Chemical Education*. 2(2). hlm. 17-23.
- Noveliandy, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*. 6 (2). hlm. 106-118.
- Prasetyo, D, D. (2014). *Digital Game-based Learning*. [Online]. Diakses dari: <http://bit.ly/1U8ZyOf>
- Ratnadewi, dkk. (). Pengaruh Model Pembelajaran Tandur Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd Kelas V Di Desa Anturan. *Universitas Pendidikan Ganesha*. Singaraja.
- Rosyidi, N. (2009). *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Dengan Software Computer Algebraic System (CAS) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa SMA Kabupaten Sragen*. (Tesis). Pasca Sarjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta
- Sabri, A. *Pengantar Teori Game*. Universitas Gunadarma.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: ALFABETA.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Saraswati, A. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Strategi TANDUR untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam*

- Pembelajaran Jaringan Dasar di SMK*. (Skripsi). FPMIPA, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Schell, J.(2015). *The Art of Game Design*. USA: CRC Press.
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, CV
- Sutopo, A, H. (2011). *Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Ujiandari, L. (). Penerapan Pembelajaran Tandur Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Smp Negeri 3 Mataram. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*. 2(2). hlm. 17-23.
- Utomo, D, P. (2007). *Assesmen Pembelajaran SD*. DIRJENDIKTI.